XBOX 360

ACTIVISION®

**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/support**.

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

### Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-

Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

## XBOX LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur **www.xbox.com/live**.

### Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

### Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings**.

## SOMMAIRE


Introduction....2
*Portail magique*®....2
Contrôles....3
Menus....4
Jouer....5
Mode Combat....9
Fonctions de sauvegarde....9
Support Clients....10
Contrat de Licence Produit....11

# INTRODUCTION

Bienvenue dans les Skylands, jeune Maître du portail ! Tu es le seul, aidé des Skylanders et des géants récemment de retour, à pouvoir te dresser face aux nouveaux dangers qui menacent la paix dans les Skylands !

Kaos est de retour, plus machiavélique que jamais ! Il t'appartient de découvrir les secrets antiques et mystérieux des Arkeyans avant que Kaos n'y parvienne !

# PORTAIL MAGIQUE

Pour jouer à *Skylanders Giants*™, ™, il faut connecter le *Portail magique* à ta Xbox 360. Assure-toi que la Xbox 360 est éteinte et branche le *Portail magique* sur un port USB libre. Allume ensuite la Xbox 360 et le *Portail magique* sera automatiquement prêt à fonctionner.

Tu pourras trouver des instructions précises sur l'installation du *Portail magique* dans le *Guide de démarrage rapide*. C'est à travers le Portail magique que les Skylanders peuvent reprendre vie dans les îles qui forment les Skylands. Une fois placé sur le *Portail magique*, le Skylander s'anime à l'écran et peut être utilisé pour jouer dans le jeu.

## UTILISATION DES JOUETS

Tu peux placer jusqu'à 3 jouets simultanément sur le *Portail magique*, à savoir 2 figurines Skylanders (pour jouer en mode 2 joueurs) et un Objet magique ou un Lieu (jouets vendus séparément).

# CONTRÔLES

Un *portail magique* ainsi qu'au moins un Skylander sont nécessaires pour créer un nouveau profil et commencer le didacticiel.

LT Attaque spéciale
RT Attaque secondaire
LB Attaque spéciale
RB Attaque secondaire
Y Interagir avec les PNJ/Objets
X Attaque secondaire
L Déplacement/ Viseur de la tourelle
B Attaque spéciale
A Attaque principale/ Tir de la tourelle/ Rejoindre le mode coopération
BACK Infos du personnage
Naviguer dans les menus
R Stick analogique gauche
START Mettre en pause
Xbox Guide

| Xbox 360 | Actions de base |
|---|---|
| START | Mettre en pause |
| Stick analogique gauche | Déplacement/Viseur de la tourelle/ Naviguer dans les menus |
| Touche A | Attaque principale/ Tir de la tourelle/ Rejoindre le mode coopération |
| Touche X/Gâchette droite/ Gâchette haute droite | Attaque secondaire |
| Touche B | Attaque spéciale (si déverrouillée)/Tir de la tourelle/ Revenir au menu précédent |
| Gâchette gauche/Gâchette haute gauche | Attaque spéciale (si déverrouillée) |
| Touche Y | Interagir avec les PNJ/Objets/Utiliser les clés |
| Appuyer plusieurs fois sur la touche Y | Ouvrir le trésor |
| BACK | Menu des infos du personnage |
| BMD/Stick analogique gauche | Naviguer dans les menus |

# MENUS

## NAVIGUER DANS LES MENU

**Stick analogique gauche –** naviguer dans les menus.

**Touche A –** appuyer pour valider.

**Touche B –** appuyer pour annuler ou pour revenir au menu précédent.

## MENU PRINCIPAL

**Mode Scénario –** pour commencer une nouvelle aventure en solitaire ou à deux en coopératif.

**Mode Combat –** pour défier un ami dans plusieurs modes de jeu et différentes arènes.

**Paramètres –** pour modifier les paramètres généraux, (les Surnoms visiteur), les paramètres audio, (le volume de la musique, des voix et des sons) et voir les contrôles.

## MENU DE PAUSE

**Choix du niveau –** pour charger un niveau déjà terminé.

**Objectifs –** pour afficher les objectifs à atteindre dans le niveau.

**Collections –** pour voir tes collections : tes Skylanders, tes tablettes, tes Skystones, tes titres, tes amulettes et tes films.

**Paramètres –** pour modifier les paramètres généraux, (les Surnoms visiteur), les paramètres audio, (le volume de la musique, des voix et des sons) et voir les contrôles.

**Vaisseau de Flynn –** pour retourner au vaisseau de Flynn.

**Menu principal –** pour retourner au menu principal.

## ÉCRAN DE JEU – SKYLANDERS GIANTS EN MODE SCÉNARIO

1. **Jauge de vie** – la jauge verte t'indique combien de points de vie il reste à ton Skylander. Si la jauge de vie d'un Skylander est vidée, il doit être retiré du *Portail magique* et remplacé par un autre.
2. **Pièces –** collecte les différents trésors que tu trouves pour acheter des améliorations.
3. **Niveau et jauge de niveau –** tu vois ici le niveau actuel de ton Skylander et sa progression pour passer au niveau suivant. Un Skylander peut monter jusqu'au niveau 15. Les Skylanders de *Skylanders Spyro's Adventure*® qui sont utilisés dans *Skylanders Giants* peuvent aussi monter jusqu'au niveau 15.
4. **Points d'expérience –** collecte ces points d'expérience pour remplir ta jauge de niveau.
5. **Symbole élémentaire –** tu y vois le symbole de l'élément associé à ton Skylander.
6. **Symbole de bonus élémentaire –** lorsque tu es dans une de ces zones, si tu utilises un Skylander de l'élément indiqué sur le *Portail magique*, le Skylander sera plus puissant qu'en temps normal.
7. **Bonus de santé –** récupère ces bonus pour regagner des points de vie.
8. **Trésor légendaire –** les trésors légendaires collectés sont présentés dans la cabine de Flynn sur le Dreadyacht. Tu peux alors les utiliser pour personnaliser l'apparence du vaisseau !

## INFOS DU PERSONNAGE

Appuie sur la touche BACK pour voir et gérer tes Skylanders dans la section Infos Skylander. Les menus et sous-menus suivants y sont disponibles :

**Stats –** les statistiques associées au Skylander actuel.

**Chapeaux –** tu peux voir ici quels chapeaux ton Skylander a trouvés et les mettre ou les retirer.

**Améliorations –** tu vois ici quelles améliorations ton Skylander a acquises.

**Quêtes –** précise les quêtes individuelles du Skylander et ton classement, qui dépend du nombre de quêtes accomplies.

**Gérer –** tu peux ici créer un Surnom, devenir propriétaire d'un Skylander, voir ton Code de mise à jour pour le site *Skylanders Spyro's Universe*℠ ou réinitialiser les progrès réalisés par ton Skylander.

## AMÉLIORATIONS

Lorsque tu te trouves sur le vaisseau de Flynn, tu peux aller voir la fée Persephone et acheter des améliorations en utilisant les pièces collectées, afin qu'il soit plus puissant au combat. Tu peux également procéder à des améliorations en utilisant la Poussière féerique achetée à Auric.

## CLASSES ÉLÉMENTAIRES

Chaque Skylander possède le pouvoir de l'une des 8 classes élémentaires. Les classes élémentaires sont :

Un peu partout dans les Skylands, il y a des portes élémentaires que seuls les Skylanders de l'élément associé peuvent ouvrir. Tu découvriras derrière des zones spéciales, avec de nouveaux défis, des objets à collectionner et d'autres récompenses !

## ÉPREUVES DE FORCE

Les épreuves de force sont des événements spéciaux que seul un géant peut entreprendre. Viens à bout des épreuves de force pour des récompenses énormes !

## SKYSTONES

En solitaire, tu peux jouer au populaire jeu des Skystones contre plusieurs personnages cachés dans le jeu. Pour jouer aux Skystones, tu dois jouer avec les Skystones que tu as trouvées en les plaçant sur un plateau près de tes adversaires. Le but du jeu consiste à avoir plus de tes Skystones sur le plateau que l'adversaire lorsque le plateau est plein. Quand ta Skystone a plus de lames que celle à côté de laquelle tu la places, tu t'empares de cette dernière. Lorsque tu parviens à battre un adversaire, il se défait d'une de ses Skystones préférées que tu pourras utiliser lors de ta prochaine partie.

## GAGNER DES NIVEAUX

Tes Skylanders gagnent de l'expérience en triomphant des ennemis. Quand un Skylander gagne un niveau, ses caractéristiques augmentent. Un Skylander peut atteindre le niveau 15 au maximum.

## LE DREADYACHT, VAISSEAU DU CAPITAINE FLYNN

Le vaisseau de Flynn est toujours en mouvement, ce qui en fait le meilleur endroit pour se préparer pour le prochain niveau tout en voyageant dans les Skylands. Le vaisseau de Flynn abrite de nombreuses zones et autres surprises qui pourront t'aider dans ta quête pour arrêter Kaos ! Il y a notamment :

**Salle de jeu –** dans la salle de jeu, parle à Auric pour acheter des objets ou entraîne-toi à jouer aux Skystones avec Dreadbeard.

**Pont principal –** envie de plus d'aventure ? Va parler à Cali pour participer à ses défis héroïques et mettre tes talents à l'épreuve. Quand il arrive sur le vaisseau, va parler à Brock pour t'essayer aux défis d'arène !

**Chambre de Cali –** collectionne les Jetons d'amélioration que tu trouves dans les Skylands pour utiliser l'Améliorator dans la chambre de Cali. Tu auras ainsi des chances de trouver plus de butin, de nourriture, de gagner plus d'expérience ou d'infliger plus de dégâts.

**Cabine de Persephone –** va rendre visite à Persephone pour améliorer tes Skylanders en échange des pièces trouvées.

**Barre du capitaine –** près de la barre, tu pourras trouver Flynn, qui t'aidera à te rendre où tu le souhaites dans les Skylands.

**Cabine de Flynn –** tu peux y utiliser les trésors légendaires découverts dans les Skylands pour améliorer le vaisseau.

## JOUETS

Tu peux jouer à *Skylanders Giants* avec des figurines Skylanders Giants aussi bien qu'avec des figurines *Skylanders Spyro's Adventure*.

Au cours de la partie, tu peux changer à tout moment de Skylander. Tes Skylanders peuvent être utilisés sur ton Portail magique, mais aussi en tant qu'invités sur le *Portail magique* d'un ami, en mode Scénario comme en mode Combat. Les points d'expérience, les pièces collectées et les améliorations achetées sont automatiquement sauvegardées pour chaque jouet.

## JEU COOPÉRATIF

Lorsque tu joues en mode Scénario, un deuxième joueur peut te rejoindre en appuyant sur la touche A de sa manette Xbox 360, puis en plaçant un Skylander sur le *Portail magique*. Pour abandonner la partie, le joueur 1 ou le joueur 2 doit retirer son Skylander du *Portail magique*, avant d'appuyer sur la touche B de sa manette.

# MODE COMBAT

Dans les différents modes Combat, tu peux affronter tes amis au cœur de nombreuses arènes. Utilise les objets, les pièges et les plaques de saut à ton avantage pour tenter de devenir le plus grand des Maîtres du portail. Défie un ami dans les quatre modes de jeu en face à face :

**Défis de l'arène :** un combat en duel entre deux Maîtres du portail pour savoir qui est le plus fort.

**SkyButs :** récupère le ballon et emmène-le jusqu'aux buts.

**Maître SkyGemmes :** sois le premier à collecter le nombre indiqué de gemmes.

**Hors du ring :** force ton adversaire à sortir du ring !

# FONCTIONS DE SAUVEGARDE

## SAUVEGARDE DANS LE JOUET

Lorsque tu utilises ton propre *Portail magique*, les informations suivantes sont sauvegardées dans tes jouets :

- Points d'expérience et niveau
- Le Surnom donné à ton Skylander
- Les pièces trouvées
- Les améliorations et statistiques
- Le chapeau porté par le Skylander
- Le classement de quête du Skylander

Cela te permet d'emmener ton Skylander chez un ami et d'utiliser son Portail magique en continuant de jouer avec tes propres améliorations. Et même lorsque tu joues chez ton ami, certaines informations (pièces et points d'expérience) sont conservées et sauvegardées dans ton jouet.

Alors prends tes Skylanders et va chez un ami, pour l'aider à progresser... ou pour l'affronter en mode Combat !

## SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Tes progrès dans le jeu en mode Scénario, ainsi que certains objets trouvés dans le jeu, sont sauvegardés dans un emplacement de mémoire et pas sur le jouet. Les objets concernés sont : tablettes, Skystones, gemmes d'âme, amulettes, jetons d'Ameliorator, chapeaux, trésors légendaires et les objets spéciaux de la boutique d'Auric.

## SUPPORT CLIENTS

Visitez notre site Internet à l'adresse http://support.activision.com pour consulter notre base de données et les dernières informations sur la façon d'obtenir de l'assistance.

Coût d'un appel local: 01 8288 2725 (France), 02 8082 848 (Belgique), 315280211 (Suisse)

MFR201207

# CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

**IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT :** L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE OU EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

**LIMITATION D'UTILISATION.** Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le Produit et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce Produit.

**DROIT DE PROPRIETE.** Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux et toute documentation intégrés au produit) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

**VOUS NE DEVEZ PAS :**
Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires. Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision. Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit en totalité ou en partie. Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le produit. Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés.

**GARANTIE ACTIVISION LIMITEE**
Activision garantit à l'acquéreur initial de ce produit que le support sur lequel le produit est enregistré est exempt de tout défaut matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, Activision s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit, frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par Activision. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par Activision, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par Activision, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite prescrite statutairement est expressément limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

2. ABSENCE DE GARANTIE
HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, VIOLATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT
Lorsque vous renvoyez une marchandise en faisant jouer la garantie de remplacement, veuillez suivre les instructions sur le site http://www.activision.com/support ou contactez-nous. Vous trouverez des informations de contact à jour, nos heures d'ouverture pour votre pays, ainsi que la langue disponible sur ce site Internet.

**LIMITATION DE RESPONSABILITE.**
ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PRODUIT, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PRODUIT. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

**RESILIATION.** Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

**MISE EN DEMEURE.** Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

**INDEMNITES.** Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Produit conformément aux termes de ce contrat.

**DIVERS.** Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

LACO.FR.2011.11

ACTIVISION.

© 2012 Activision Publishing, Inc. SKYLANDERS GIANTS, LIGHTCORE et BRING THE SKYLANDERS TO LIFE sont des marques d'Activision Publishing, Inc, et PORTAL OF POWER et ACTIVISION sont des marques déposées d'Activision Publishing, Inc. Toutes les autres marques et noms de marque appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.